

Faktor-Faktor Yang Mendorong Kreativiti Di Kalangan Pelajar, Universiti Teknologi Malaysia

Yahaya Buntat¹ & Noor Sharliana Mat Nasir¹

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, 81310 Johor, Malaysia

Abstrak: Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti faktor-faktor yang mendorong kreativiti pelajar, mengenal pasti faktor utama yang mendorong kreativiti, melihat hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti dan melihat tahap kreativiti pelajar. Seramai 71 orang pelajar tahun empat SPH dari Fakulti Pendidikan, UTM telah menjadi responden untuk kajian ini. Data kajian diperolehi melalui borang soal selidik dan soalan Ujian Personaliti Kreatif. Nilai Alpha Cronbach ialah 0.876. Data yang diperolehi dianalisis dengan menggunakan perisian komputer *Statistical Packages for Social Sciences* (SPSS) Versi 15.0 untuk mengira kolerasi, min, frekuensi serta peratusan. Dapatan kajian menunjukkan kesemua faktor yang dikaji iaitu faktor ilmu pengetahuan, gaya berfikir, personaliti, motivasi dan keadaan persekitaran mendorong kreativiti pelajar. Faktor utama yang mendorong kreativiti pelajar ialah faktor ilmu pengetahuan dengan nilai min 4.32. Hasil kajian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara keadaan persekitaran dan kreativiti dengan nilai signifikan 0.000. Hasil kajian juga menunjukkan seramai 2 orang pelajar berada pada tahap sangat kreatif, 46 orang berada pada tahap kreatif dan 23 orang berada pada tahap sederhana kreatif. Beberapa cadangan telah dibuat bagi pihak yang berkenaan supaya dapat mengambil tindakan untuk meningkatkan lagi tahap kreativiti di kalangan pelajar-pelajar universiti amnya.

Katakunci: *Kreativiti pelajar, Persekitaran, Ilmu pengetahuan, Gaya berfikir, Personaliti, Motivasi*

Abstract: The purpose of this study is to identify factors that encourage creativity among students and the main factor that encourage creativity, to know the relationship between environment and creativity and also the level of students creativity. The sample consist 71 forth year students of SPH from Faculty of Education, UTM. The data was collected by using the set of questionnaire and the Personality Creative Test question. The value of Alpha Cronbach is 0.876. The data was analyzed by using Statistical Packages for Social Sciences (SPSS) Version 15.0 to measure correlation, mean, frequency and percentages. The data showed all the factors that had been investigated, such as knowledge, thinking style, personality, motivation, and environment encourage creativity. The main factor that encourage creativity is knowledge with the mean value 4.32. The research also showed that there is a significant difference in relationship between environment and creativity with the value 0.000. The results showed that 2 students at a level very creative, 46 at a level creative and 23 students at a level moderate creative. There are several suggestions to those concern to take appropriate in order to increase the level of creativity among university students.

Keywords: *Creativity, Environment, Knowledge, Thinking style, Personality, Motivation*

1.0 PENGENALAN

Setiap manusia memiliki personaliti dan kreativiti yang berbeza-beza. Terdapat sesetengahnya yang bersikap pendiam, serius, suka mendorong sementara ada yang suka berkawan dan berfikir. Jika dilihat dari aspek seorang pelajar, perbezaan dari segi tingkah laku, nilai dan personaliti memang mempengaruhi mereka tentang bagaimana mereka menjalankan sesuatu tugas dan menghuraikan sesuatu situasi dan bagaimana mereka menghadapi sesuatu cabaran.

Pemikiran kreatif dianugerahkan oleh Allah s.w.t kepada semua manusia, apa yang membezakan seseorang itu ialah kecenderungan dan keupayaan seseorang itu berkreativiti banyak bergantung kepada faktor diri, persekitaran dan jenis masalah yang dihadapi. Selain itu, kebolehan dan bakat kreatif mestilah dipupuk dan dibaja dengan betul dengan pendekatan yang sesuai dan bersistem. Personaliti individu yang kreatif memiliki peribadi yang unik. Unik bermakna lain daripada yang lain, ia terdiri daripada perspektif cara berfikir, bertindak dan bertindak balas dengan persekitarannya (Mohd. Azhar, 2004).

Ciri-ciri personaliti yang unik dan pelbagai mempengaruhi karektor seseorang individu. Ia adalah ciri-ciri utama yang membezakan manusia dengan spesis hidupan 2 yang seperti kemampuan manusia untuk belajar, mengingat dan berfikir tentang sesuatu yang telah berlaku, sedang berlaku dan akan berlaku pada masa hadapan (McAdams, 1990).

Kreativiti merupakan suatu kebolehan berfikir dan bertindak yang tidak berasaskan logik biasa kerana logik bersifat 'penilaian' (*judgemental*). Tetapi itu tidak bermakna kreativiti tidak memerlukan pemikiran kreatif dan analitis. Kreativiti tahap tinggi amat memerlukan pemikiran logik-kritis kerana idea yang asli belum tentu boleh berjaya jika ia dipasarkan (Mohd Azhar, 2004).

Menurut Paimah (2001), Wawasan 2020 merupakan satu gerakan kebangsaan baru yang menuntut komitmen dan kemahuan seluruh rakyat supaya berada di depan bersama dunia yang berubah dengan cepat. Dalam kenyataan Rancangan Malaysia Ke-9 ada menyebut tentang modal insan merupakan aset kepada negara. Pembangunan modal insan memerlukan beberapa perkara yang asas bagi 3 membolehkan kualiti diri memberi kesan perubahan terhadap yang lain. Proses pengilmuan dan pendidikan menjadi asas penting bagaimana kualiti insan dibangunkan dan kualiti kemanusiaan disuburkan. Aspek lain yang penting dalam kehidupan kita adalah kemahiran berfikir secara kreatif. Ia perlu ada supaya modal insan sentiasa mampu memberikan idea bernas dan dapat mengatur strategi bagi menghadapi kerenah zaman dan cabaran semasa.

Dalam memastikan kerajaan mencapai objektifnya seperti salah satu perkara yang dimatlamatkan dalam Rancangan Malaysia Ke-9, iaitu untuk melahirkan modal insan yang cemerlang, maka pendidik mempunyai tanggungjawab yang berat untuk

membantu kerajaan membentuk generasi yang mampu menggunakan pemikiran dan berkeaktiviti dengan cara yang betul dan berkesan untuk digunakan dalam proses membentuk insan yang cemerlang kelak.

2.0 LATAR BELAKANG MASALAH

Secara umumnya, pengkaji-pengkaji dalam bidang kreativiti ini telah cuba untuk mengenalpasti faktor yang mempengaruhi perkembangan kebolehan kreatif ini. Dalam kebanyakan literatur, pesonaliti yang nyata, tempat belajar dan keadaan persekitaran memberi kesan kepada perkembangan kreativiti pelajar. Yong (1989), telah melihat kreativiti pelajar dan membandingkannya berdasarkan jantina, kepintaran, pencapaian akademik, status ekonomi sosial keluarga dan pengaruh persekitaran. Ini jelas menunjukkan kreativiti tidak hanya boleh wujud secara sendirinya, malah ianya memerlukan sesuatu untuk mendorong seseorang individu itu untuk menjadi seseorang yang kreatif.

Menurut Ainon dan Abdullah (1994), memiliki kepintaran sahaja belum mencukupi dalam menjalani kehidupan. Ramai yang pintar tidak kreatif, malah ramai yang tidak mengetahui bahawa kepintaran itu adalah satu potensi untuk menjadi 4 kreatif. Susulan dari itu, sejajar dengan visi Universiti Teknologi Malaysia sebagai pusat kecemerlangan akademik dan teknologi bertaraf dunia menerusi kreativiti, setiap aspek perlu diambil kira bagi melahirkan graduan-graduan yang kreatif dan produktif.

Dalam seminar bertemakan "*Education For All*" 1990 yang dianjurkan oleh Bank Dunia, UNICEF dan UNESCO (Siti Zuliana, 2005), kemahiran asas tidak lagi terbatas kepada 3M ; Membaca, Menulis, Mengira, tetapi ditambahkan dua kemahiran lagi iaitu kemahiran berfikir secara kreatif dan kemahiran saintifik. Ini menunjukkan pendidikan sedunia semakin mementingkan peningkatan kemahiran berfikir secara kreatif bagi melahirkan individu yang kreatif di kalangan generasi masa kini. Lanjutan dari itu kemahiran berfikir secara kreatif sepatutnya dikuasai oleh setiap generasi muda terutamanya di kalangan graduan-graduan universiti bagi melahirkan graduan yang kreatif yang mampu memberi sumbangan kepada negara kelak. Untuk mencapai hasrat ini, pelbagai usaha perlu dibuat sama ada dari segi tenaga pengajar di institut-institut pengajian tinggi mahupun pelajar itu sendiri untuk meningkatkan kreativiti para pelajarnya.

3.0 PERNYATAAN MASALAH

Dewasa ini kreativiti di kalangan pelajar telah menjadi satu keperluan sama ada kepada pelajar itu sendiri atau kepada negara. Keperluan kreativiti semasa proses pembelajaran atau pun sepanjang berada di alam pekerjaan ianya tidak boleh dinafikan

lagi. Kreativiti memainkan peranan penting bagi memastikan negara dapat melahirkan modal insan yang mempunyai minda kelas pertama.

Kesemua kajian yang dilakukan mengenai kreativiti sama ada kajian luar atau dalam negara, kesemuanya tertumpu kepada pelajar yang berada di peringkat alam persekolahan. Memang tidak dinafikan segala perancangan haruslah bermula dari peringkat bawah, namun begitu perkara yang paling utama yang perlu dititik beratkan ialah tenaga pengajar atau guru yang akan mengajar generasi-generasi muda ini. Adakah mereka seorang yang kreatif dan jika mereka kreatif, apakah faktor-faktor yang mendorong kreativiti mereka. Isu yang timbul ialah, bagaimana seorang guru yang tidak kreatif dapat mendidik pelajarannya dengan baik dan berkesan.

Sehubungan dengan itu, pengkaji mengambil inisiatif untuk membuat kajian mengenai kreativiti terhadap pelajar-pelajar di peringkat institut pengajian tinggi terutamanya mereka yang mengikuti pengajian dalam bidang pendidikan pula. Pada tahun 1993 dan 1994 misalnya, tema Hari Guru ialah Guru Inovatif dan Kreatif Menjayakan Wawasan. Manakala tema Hari Guru 2003 pula Guru Berkualiti Aspirasi Negara (Utusan Malaysia, 2003). Ini menunjukkan betapa kerajaan menekan guru-guru untuk menjadi seorang yang kreatif. Apa yang lebih penting, semua pihak haruslah bekerjasama dan memiliki iltizam untuk melahirkan negara Malaysia yang kreatif dengan acuannya yang tersendiri. Kajian ini akan dilakukan ke atas pelajar tahun empat SPH, yang mana akan menjadi pendidik generasi muda dan secara tidak langsung akan cuba memenuhi hasrat Kementerian Pelajaran Malaysia untuk melahirkan pelajar yang kreatif dan inovatif.

Bagi memenuhi konsep kreativiti itu sendiri beberapa faktor perlu diambil kira seperti faktor ilmu pengetahuan, gaya berfikir, personaliti, motivasi, dan keadaan persekitaran. Tambahan pula, dalam Pelan Tindakan Pengajian Tinggi Negara (2007-2010) sendiri, ada menyatakan ciri modal insan minda kelas pertama adalah melahirkan graduan yang kreatif, inovatif dan berfikir secara kritikal. Untuk itu, 8 pengkaji telah melakukan kajian ke atas siswazah pendidikan di UTM untuk melihat faktor-faktor yang mendorong kreativiti dan tahap kreativiti bakal pendidik kelak.

4.0 OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian ini adalah untuk :

1. Mengenal pasti faktor-faktor yang mendorong kreativiti di kalangan pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM.

2. Mengenal pasti faktor utama yang mendorong kreativiti di kalangan pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM.
3. Mengenal pasti hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM.
4. Mengenal pasti tahap kreativiti pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM.

5.0 PERSOALAN KAJIAN

Berdasarkan objektif, berikut adalah persoalan-persoalan kajian ini:

1. Apakah faktor-faktor yang mendorong kreativiti di kalangan pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM ?
2. Apakah faktor utama yang mendorong kreativiti di kalangan pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM ?
3. Adakah terdapat hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM ?
4. Apakah tahap kreativiti pelajar tahun empat Ijazah Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM ?

6.0 DEFINISI ISTILAH

Kreativiti

Menurut kamus dewan (2002), kreativiti bermaksud kemampuan atau kebolehan mencipta sesuatu. Kreativiti terbahagi kepada pelbagai jenis kreativiti, dalam kajian ini, penyelidik hanya ingin melihat kreativiti pelajar dalam aspek personaliti. Ini kerana selain daripada melihat sesuatu produk yang dihasilkan, kreativiti juga dapat dilihat melalui personaliti seseorang dengan menjalankan Ujian Personaliti Kreatif (Raudsepp,1997).

Kemahiran Berfikir Secara Kreatif

Berfikir dengan menggunakan stail kreatif ditunjukkan oleh keupayaan melihat sesuatu daripada pelbagai sudut . Stail ini juga menghasilkan pelbagai cara untuk melakukan sesuatu. Orang yang kreatif memiliki sifat fleksibiliti iaitu keupayaan melahirkan pelbagai idea dalam pelbagai kategori.

Kebolehan mencipta dan menjana idea baru memanglah amat penting dalam pemikiran kreatif tetapi belumlah dianggap mencukupi sehingga pelajar dapat mejadikannya sebagai satu kenyataan. Kemahiran berfikir bukan sahaja berupaya meningkatkan penguasaan pengetahuan, malah ia juga dapat meningkatkan aras motivasi dalam diri pelajar (Munir Shuib, 2001).

7.0 SOROTAN KAJIAN

Kreativiti adalah sesuatu yang subjektif, ianya merupakan satu bidang yang agak luas, ini kerana kreativiti itu sendiri terbahagi pula kepada beberapa bahagian. Malah kreativiti merupakan satu bidang yang telah bermula sejak manusia pertama dijadikan Allah s.w.t iaitu Adam a.s. Selepas itu, ia telah bergerak dan menjana pemikiran manusia dalam membentuk rentetan sejarah dan tamadun hidup di barat dan timur dalam pelbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, politik, dan sosiobudaya daripada yang kuo-klasik hinggalah kepada pasca moden (Mohd Azhar, 2001).

Menurut Canby (1980) dalam Mohd. Yusof (1998), menyatakan bahawa kegiatan kreativiti sains dan teknologi telahpun bermula sejak 30 000 tahun yang lampau. Manusia menggunakan kemahiran kreatif untuk menjalani kehidupan pada zaman primitif. Kajian menunjukkan manusia zaman prasejarah membuat pelbagai aktiviti seharian dengan kreativiti mereka seperti, bercucuk tanam, memburu, mencipta pelbagai jenis peralatan harian dan berkomunikasi. Dengan kreativiti yang ada manusia mampu membina tamadun yang begitu hebat seperti tamadun Islam, Rom, Yunani, China, Euphrates dan India.

Kreativiti

Kreativiti adalah suatu potensi dan kebolehan asasi yang dimiliki oleh semua manusia. Sebenarnya tidak ada seorang pun di dunia ini tidak kreatif cuma kreativiti ini berbeza-beza mengikut sikap, persekitaran dan jenis masalah yang dihadapinya. Kreativiti merupakan suatu kebolehan berfikir dan bertindak yang tidak berasaskan logik biasa kerana logik bersifat penilaian (*judgemental*) (Mohd Azhar, 2004). Tambah beliau lagi, konsep kreativiti amat luas dan tidak rigid berdasarkan ruang, tempat dan masa. Malah konsep kreativiti boleh dilihat dari pelbagai sudut berdasarkan latar belakang seseorang. Feldmen (2000) ada menyatakan bahawa kreativiti bukanya isu yang hanya berhubung dengan proses kognitif, idea dan penyelesaian masalah , malah kreativiti ialah suatu bidang yang luas dan menyentuh pelbagai dimensi berikut:

- i. Etimologi kreatif.
- ii. Konsep kreativiti.
- iii. Proses kognitif.
- iv. Personaliti kreatif.
- v. Proses sosial dan emosi.
- vi. Persekitaran dan budaya kreatif.
- vii. Aspek keluarga misalnya perkembangan dan daya asuhan kanak-kanak.
- viii. Pendidikan dan persediaan secara formal dan tidak formal.
- ix. Kriteria domain dan bidang.
- x. Aspek sosial dan budaya.
- xi. Aspek sejarah, peristiwa dan trend.

Merujuk kepada definisi ini, kita tidak boleh menjadi kreatif secara kebetulan. Jika kita menghasilkan satu produk dan dipamerkan di muzium, ianya bukanlah satu produk yang kreatif. Kebanyakan pengkaji beranggapan bahawa, seseorang yang dikatakan kreatif mestilah menghasilkan satu produk yang mempunyai nilai. Sebenarnya kewujudan pemikiran kreatif adalah seusia dengan kewujudan manusia. Manusia telah mengaplikasikan pemikiran secara kreatif ini tanpa disedari. Manusia biasanya menyelesaikan masalah dengan berfikir secara kreatif atau kritis. Walaupun pada hakikatnya ramai yang tidak menyedarinya.

Kemahiran Berfikir

Kemahiran berfikir pada umumnya, adalah satu kemahiran memproses minda untuk mencapai tujuan tertentu. Pelbagai takrifan memberi penekanan yang berbeza. Dewey (1993), contohnya, mengaitkan berfikir dengan perilaku individu. Mayer (1983) menyifatkan kemahiran berfikir sebagai kemahiran pergolakan operasi mental yang merangkumi pengetahuan, pengamatan dan penghasilan sesuatu. Ia merupakan satu aktiviti yang terarah kepada penyelesaian sesuatu masalah. Costa (1985) pula mengaitkan kemahiran berfikir dengan proses rangsangan-rangsangan luar oleh minda melalui deria-deria.

Bagi Ainon dan Abdullah (1994), kemahiran berfikir ialah kemahiran menggunakan maklumat untuk pelbagai kegiatan aktif. Namun, takrifan yang dianggap paling berpengaruh sehingga ke hari ini ialah takrifan yang dihasilkan oleh Dewey (1993). Beliau berpendapat bahawa kemahiran berfikir ialah satu aktiviti mengawal, menguasai dan menyesuaikan diri kepada persekitaran yang sukar.

Walau apapun tekanan yang diberikan dalam definisi pemikiran, kebanyakan pakar-pakar bersetuju bahawa kemahiran berfikir adalah satu proses dan berkait rapat dengan kemahiran menyelesaikan masalah. Menurut mereka, berfikir melibatkan individu mencari dan mengenalpasti makna dan pemahaman terhadap sesuatu perkara,

menerbitkan idea, merekacipta, menerokai pelbagai kemungkinan, merenung nilai, membuat pertimbangan, mentafsir maklumat, dan membuat keputusan.

Pemikiran Kreatif

Pemikiran kreatif sebenarnya bukan lagi perkara yang asing untuk dibicarakan pada hari ini. Sudah banyak kajian yang dibuat berkenaan kemahiran untuk berfikir secara kreatif. Menurut kamus Webster's (1976) dalam Mohd Azhar (2001), pemikiran kreatif ialah, "*the ability to bring something new existence*". Definisi ini memperlihatkan bahawa kreativiti itu ialah kebolehan mewujudkan sesuatu yang baru sama sekali.

Tambah beliau lagi, jika direnung dan difikirkan secara mendalam, mampukah manusia yang mempunyai sifat yang lemah mewujudkan sesuatu yang baru, iaitu daripada 'tiada' kepada 'ada'. Definisi ini seolah-olah melambangkan satu tingkah laku dan pemikiran manusia yang sangat hebat, dapat melakukan apa yang diinginkan. Malah tambahnya lagi dalam keadaan kritikal sekalipun, manusia masih mampu untuk membuktikan kemampuannya menyelesaikan sesuatu masalah. Maka, dapat disimpulkan bahawa definisi ini terlalu ekstrim untuk menggambarkan kemampuan dan kebolehan manusia untuk berkreativiti.

Kreativiti adalah suatu potensi dan potensi itu wujud dalam diri setiap individu. Mereka yang kreatif ialah mereka yang menggunakan potensi yang ada dalam diri masing-masing. Individu yang berlainan mempunyai potensi kreativiti yang berbeza, dalam bidang masing-masing (Ainon Mohd dan Abdullah, 1996).

Kajian Luar Negara

Di Utah University, Calvin Taylor dan persatuannya (1956) dalam Leonard (1994) telah membina biografi mengenai ahli-ahli saintifik mengenai potensi yang kreatif. Konferen Penyelidikan Utah University dalam mengenalpasti *Creative Scientific Talent* telah membuat pertimbangan mengenai minat dalam menjalankan kajian kreativiti ini. Di Institute for Personality Research and Assesment di California University, Mackinnon (1962) membuat kajian mengenai mengenalpastian individu yang produktif secara kreatif dalam pelbagai bidang dalam memastikan kualiti manakah yang menyebabkan mereka ini unik daripada yang lain. Mereka boleh mengetuai sesuatu bidang seperti penulisan, senibina, matematik dan pengurusan juga perbandingan antara individu yang kreatif ini dengan rakan-rakannya yang kurang kreatif.

Banyak kajian yang telah dibuat di Soutern California University, di mana Guilford (1973) dalam Yong (1989) membuat kajian mengenai perbezaan kreativiti antara individu. Kajiannya telah memberi kefahaman yang lebih baik di mana kemampuan intelektual menyebabkan ianya dapat membantu mengatasi penyamaan antara individu yang bijak dan yang luar biasa bijak. Berikutan dari itu secara tidak langsung satu formula telah dihasilkan ianya adalah mengenai beberapa ujian kreativiti.

Seperti yang diketahui Getzels dan Jackson (1962) telah membuat satu kajian yang menakjubkan pada tahun 1960an. Dalam kajian mereka, mereka telah memilih beberapa kumpulan pelajar kelas pertengahan yang mana telah berjaya menunjukkan prestasi yang cemerlang dalam ujian kebijaksanaan dan telah membandingkan mereka ini dengan sekumpulan pelajar biasa yang juga mendapat kutipan skor yang tinggi dalam ujian kreativiti yang dicadangkan oleh Guilford (1962). Apa yang menarik ialah terdapat pebezaan antara dua kumpulan ini. Kumpulan pelajar yang *highly creative* ini mempunyai ujian I.Q yang rendah yang mana hanya mendapat poin sebanyak 23 point sahaja jika dibandingkan dengan kumpulan pelajar yang berada dalam kategori *highly intelligent*. Kumpulan pelajar yang *highly creative* didapati kurang prihatin mengenai pembangunan kualiti diri yang mana sangat mempengaruhi kejayaan memberi inspirasi idea kerjaya seseorang. Kumpulan ini juga kurang popular kepada guru mereka.

Kajian Dalam Negara

Di Malaysia, kajian tentang kreativiti buat pertama kalinya telah dikaji oleh Yong (1989) yang merupakan seorang pensyarah yang berkhidmat di Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya . Beliau telah menggunakan seramai 397 orang pelajar tingkatan empat di sekitar Kuala Lumpur dan Petaling Jaya untuk dijadikan sampel kajian. Kajian beliau adalah bertujuan untuk melihat kebolehan kreativiti di kalangan pelajar sekolah menengah di Malaysia dan hubungan kreativiti dengan bilangan individu, sekolah dan tempat tinggal. Hasil kajian menunjukkan pelajar yang dipilih sebagai sampel secara keseluruhannya kurang kreatif dan dalam cadangannya ada menyatakan kajian lanjutan untuk melihat kreativiti pelajar di Malaysia perlu dijalankan.

Beberapa tahun kebelakangan ini, seorang lagi pensyarah daripada Universiti Malaya, iaitu Dr. Ananda Kumar Palaniappan (2005) telah membuat satu penyelidikan mengenai kreativiti. Tajuk kajian beliau ialah *Creativity and Academic Achievement: A Malaysia Perspective*. Palaniappan (2005) juga telah menggunakan sampel pelajar tingkatan empat untuk dijadikan responden. Apa yang berbeza ialah lokasi sampel, beliau memilih 4 buah sekolah sekitar bandar Kuantan, ibu negeri Pahang secara rawak daripada 12 buah sekolah kesemuanya. Jumlah keseluruhan responden ialah seramai 467 orang pelajar. Hasil kajian mendapati pelajar yang kreatif secara simbol dan lisan berjaya untuk pencapaian keseluruhan. Pelajar yang lebih kepada simbol, pencapaiannya di sekolah kurang cemerlang berbanding dengan pelajar yang lebih kepada lisan. Perbezaan komponen proses kreatif menyumbang kepada pencapaian keseluruhan, dimana ianya bergantung kepada IQ seseorang pelajar. Hubungan antara pencapaian akademik pelajar dengan kreativiti adalah kuat untuk pelajar yang mempunyai IQ yang rendah. Palaniappan (2005) mencadangkan agar segala program yang akan dibuat pada masa akan datang bagi meningkatkan kreativiti pelajar hendaklah lebih tertumpu kepada pelajar yang mempunyai IQ yang rendah.

Antara kajian terbaru mengenai kreativiti yang dilakukan di Malaysia ialah kajian yang dibuat oleh Norallina et al. (2007) dan Ahmad Daud (2007). Kedua-dua

pengkaji ini melihat tahap kreativiti serta faktor-faktor yang mendorong kreativiti di kalangan individu yang sudah bekerja atau yang berada dalam sesuatu organisasi. Hasil dari kajian Norallina et al. (2007) keatas Kumpulan Inovatif dan Kreatif, UTM, daripada 48 orang responden mendapati seorang responden berada pada tahap sangat kreatif (2.1%), didapati majoriti responden berada pada tahap kreativiti kreatif iaitu seramai 30 orang dengan peratusan 62.5% dan selebihnya berada pada tahap kurang kreatif. Hasil kajian juga mendapati faktor utama yang mendorong kreativiti di kalangan pekerja ialah faktor motivasi dengan nilai min 4.0. Dalam kajian ini, pengkaji mendapati tiada hubungan yang signifikan antara kreativiti dengan keadaan persekitaran pekerja ekoran daripada kesukaran untuk mengaplikasikan sesuatu yang baru pada sesuatu yang telah sebatu atau telah lama dilakukan.

Ahmad Daud (2007) telah melakukan kajian ke atas Kumpulan Inovatif dan Kreatif Agensi Penguatkuasaan Maritim Malaysia, Wilayah Selatan Johor mendapati daripada 60 orang responden majoriti daripada mereka berada pada tahap kreativiti yang kreatif iaitu seramai 43 orang dengan peratusan 71.3%. Pengkaji ini juga mendapati faktor motivasi merupakan faktor utama yang mendorong kreativiti pekerja dengan nilai min yang tinggi iaitu 4.24.

8.0 TEORI BERKAITAN

Teori Kreativiti Sternberg

Teori Kreativiti Sternberg dalam Mohd Azhar (2004), bersifat ilmiah hasil daripada penyelidikan yang telah dilakukan lebih daripada 20 tahun. Teori ini meletakkan enam pemboleh ubah sebagai syarat berkeaktiviti. Jika salah satu daripada pemboleh ubah ini tidak dipenuhi, maka akan terdapat ‘kecacatan’ dalam paradigma kreatif seseorang. Enam pemboleh ubah tersebut diuraikan seperti berikut :

1) Kepintaran

a. Kepintaran Sintetikal :

Kebolehan untuk menggabungkan maklumat yang sedia ada dengan pendekatan yang baru.

b. Kepintaran Analitikal:

Kebolehan membezakan idea baru yang berpotensi dibangunkan dengan idea baru yang sukar dan kurang bernilai untuk di bangunkan. Hal ini penting bagi pemusatan sumber-sumber yang berkesan serta dapat menilai kualiti idea-idea baru.

c. Kepintaran Praktikal

Kebolehan untuk menjual dan memasarkan idea. Tanpa kepintaran praktikal, individu kreatif tidak akan dapat memajukan ideanya dengan lebih baik. Lebih penting lagi, idea-ideanya dapat diterjemahkan secara inovatif dan komersial.

2) Pengetahuan

Pengetahuan akan memberi kelebihan kepada individu kreatif untuk mengenal pasti idea-idea yang asli dan baru. Pengetahuan perlu untuk menyuburkan kreativiti, sebaliknya pengetahuan yang banyak boleh menghalang kreativiti berfungsi dengan berkesan. Hal ini kerana ia boleh membataskan pembangunan idea baru dan menggalakkan individu berfikir secara statik dan rigid.

3) Gaya Berfikir

Individu berfikir secara bercapah. Sering mempersoalkan perkara-perkara yang bersifat konvensional dan status quo. Fleksibel dengan persekitaran dan input luaran.

4) Personaliti

Individu kreatif terbuka kepada kritikan, sedar akan kewujudan risiko, berani, persis dan tidak peduli dengan sebarang teguran, kritikan, cacian dan sebagainya.

5) Motivasi

a. Intrinsik atau personal

Individu kreatif mempunyai matlamat yang jelas dan minat yang mendalam dengan apa yang dikerjakannya.

b. Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah faktor di luar diri individu seperti ganjaran, kenaikan pangkat, hadiah, penghargaan, kemasyuran, dan sebagainya. Motivasi ekstrinsik memberi fokus kepada hasil akhir (*end results*) dan tidak menjurus kepada proses penemuan kreatif kurang penting berbanding motivasi intrinsik.

c. Keadaan Persekitaran

Persekitaran mempengaruhi kreatif secara langsung. Persekitaran yang birokratik, ketat dengan peraturan dan undang-undang akan membatasi dan tidak menggalakkan aktiviti berkreasi. Individu harus berada dalam persekitaran yang selamat, tetap dan harmoni. Selamat daripada kacau-bilau, tetap dalam pekerjaan

(lawan kontrak dan sementara) serta harmoni daripada hiruk-piruk, hingar-bingar, dan kebisingan.

Teori Motivasi Intrinsik Amabile

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang mendalam kepada minat, penglibatan dalam sesuatu pekerjaan dan sikap individu yang cenderung terhadap cabaran. Motivasi juga dikaitkan dengan keinginan untuk mencapai sesuatu sasaran selain matlamat kerja itu sendiri. Pada mulanya, seseorang akan menghadapi tahap motivasi intrinsik adalah bergantung kepada sejauhmana individu itu gembira dengan kerjayanya. Asas tahap motivasi seseorang dilihat pada orientasinya terhadap kerjanya, hasil kreativitinya dan pengaruh persekitaran kerja (Amabile, 1999).

Terdapat tiga perkara positif dikenalpasti berkaitan dengan motivasi instrinsik. Pertama sikap motivasi seseorang. Kedua, agen motivasi yang digunakan dan yang ketiga keperluan motivasi instrinsik.

Peringkat motivasi instrinsik yang paling penting adalah sikap (*attitude*) seseorang itu sendiri. Jika individu itu sangat berminat malah sangat teruja dengan cabaran di dalam kerja yang dilakukannya, tahap motivasi berada pada tahap yang tinggi. Ia menunjukkan jika motivasi itu sangat kuat dan menonjol, maka tahap kreativiti akan berbeza dengan individu yang lemah motivasinya.

Peringkat kedua ialah agen motivasi yang digunakan untuk menggalakkan motivasi (*synergistic extrinsic motivator*) di mana pengkaji akan melihat faktor pendorong seperti anugerah, penghargaan, pengiktirafan dan maklum balas pihak berkenaan.

Tahap ketiga adalah apabila motivasi instrinsik menjadi keperluan. Pada tahap ini individu diminta menyelesaikan masalah (*problem solving*) dan diminta membuat keputusan (*decision making*) berdasarkan sumber dan maklumat yang ada di persekitarannya.

Motivasi dan Kreativiti

Komponen Amabile menyatakan, terdapat tiga komponen utama yang membina individu kreatif, iaitu kepakaran, kemahiran berfikir kreatif, dan motivasi. Apa yang cuba kita fokus di sini ialah aspek motivasi yang dinyatakan oleh Amabile (1999) iaitu, motivasi adalah semangat yang dipandu oleh kekuatan dalaman dan luaran untuk mencapai sesuatu matlamat. Banyak kajian psikologi yang dijalankan menunjukkan motivasi dalaman (seperti minat, perasaan ingin tahu, dan gigih) dapat menyuntik motivasi individu untuk terus berusaha dan berkarya dalam bidang yang diceburi.

Ilmu Pengetahuan dan Kreativiti

Sepertimana yang kita sedia maklum, kepintaran intelek dan kreativiti merupakan elemen yang bersifat simbiotik. Hal ini adalah untuk menghasilkan sesuatu invensi dan inovasi yang baru dan berguna, seseorang itu harus memiliki kepintaran intelek dan sekali gus kreativiti. Kepintaran intelek tanpa kreativiti tidak akan mampu memperoleh suatu imaginasi dan visualisasi yang luar biasa (Mohd Azhar, 2004). Sebaliknya, kreativiti tanpa kepintaran intelek juga tidak akan berjaya menghasilkan sesuatu invensi dan inovasi yang luar biasa dan hebat.

Oleh yang demikian, kedua-dua konsep ini menurut mereka amat bermakna dan mesti dibangunkan secara seimbang. Menurut Ainon Mohd dan Abdullah Hassan (1999) :

1. Apabila kita memiliki ilmu pengetahuan yang mendalam, dalam sesuatu bidang barulah kita dapat menghasilkan idea yang asli dan bermanfaat.
2. Ilmu mendorong kreativiti untuk menghasilkan jenis-jenis idea yang menentang kebiasaan dalam sesuatu bidang.
3. Ilmu yang mendalam berguna untuk mencipta hasil kerja terakhir yang tinggi mutunya. Ilmu pengetahuan membolehkan otak memikirkan perkara yang lebih besar.
4. Ilmu pengetahuan membantu kita nampak apa-apa yang berlaku secara tidak sengaja.

9.0 METOD

1. Reka Bentuk Kajian

Kajian yang dijalankan adalah suatu kajian penyelidikan yang berbentuk perihai atau deskriptif dengan menggunakan kaedah kuantitatif yang dibuat secara kajian kes. Deskriptif adalah penulisan untuk menerangkan satu keadaan atau situasi secara bersistem dan berfakta dengan tepat (Mohd Najib, 1999). Oleh itu, penggunaan soal selidik adalah satu kaedah yang paling sesuai dalam pengumpulan data kerana kaedah analisis datanya mudah dilakukan berbanding dengan kaedah pemerhatian langsung yang memerlukan kemahiran terlatih serta memerlukan masa yang lama (Mohd Najib, 1999).

Teknik penyelidikan melalui kaedah tinjauan adalah satu kaedah yang mudah, iaitu sampel diberikan alat untuk dipenuhi maklumat dan maklumat diproses mengikut kaedah analisis yang dirancang oleh penyelidik (Mohd. Najib, 2003). Oleh sebab itu, penggunaan soal selidik merupakan cara yang sangat berkesan dan praktikal untuk mendapatkan maklumat. Walau bagaimanapun, penggunaan soal selidik boleh membantu penyelidik menentukan sifat 'impersonal' dalam jawapan dan keseragaman

di kalangan responden. Salah satu kebaikan soal selidik adalah ianya menjamin kerahsiaan dan ini akan dapat mencungkil maklumat yang tepat daripada responden.

Penyelidikan yang akan dijalankan ini, hanya tertumpu kepada pelajar-pelajar tahun empat yang mengambil kursus Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup). Ia bertujuan untuk mengenalpasti faktor-faktor yang mendorong kreativiti pelajar, faktor utama yang mendorong kreativiti, melihat hubungan di antara kreativiti dengan keadaan persekitaran dan melihat tahap kreativiti pelajar.

2. Tempat Kajian

Kajian ini dilakukan di Universiti Teknologi Malaysia, Skudai. Fakulti Pendidikan merupakan tempat khusus di mana kajian ini dijalankan. Pemilihan Fakulti Pendidikan adalah kerana pengkaji ingin melihat tahap kreativiti para bakal guru, yang mana akan bekerja dengan masyarakat sebagai seorang pendidik kelak. Pengkaji melihat pentingnya para pendidik mempunyai pemikiran yang kreatif untuk membentuk generasi masa akan datang. Rasional pemilihan tempat kajian ini adalah:

1. Dalam memenuhi keperluan negara pada masa kini, para guru perlu memainkan peranan penting dalam membentuk generasi yang cemerlang dan terbilang kelak.
2. Kreativiti bukan sahaja dapat menolong guru-guru membantu pelajar untuk memahami sesuatu pelajaran dengan bijak dengan menggunakan kaedah-kaedah pengajaran yang berkesan, malah dapat melahirkan seorang modal insan yang kreatif.

3. Populasi dan sampel kajian

Dalam kajian ini, populasi kajian adalah terdiri daripada keseluruhan pelajar tahun empat yang mengikuti program Ijazah Sarjana Muda Serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) Sesi 2007/2008 di Universiti Teknologi Malaysia, Skudai. Pengkaji telah memilih populasi secara persampelan tidak rawak bertujuan dengan mengambil keseluruhan populasi sebagai sampel untuk kajian ini, tambahan pula jumlah keseluruhan populasi adalah kecil. Oleh sebab itu, adalah wajar jika keseluruhan populasi digunakan sebagai responden .

Menurut Azizi Yahaya et al. (2007) saiz sampel adalah penting, semakin kecil saiz populasi semakin rendah ketepatannya. Justeru itu, pemilihan keseluruhan populasi sebagai responden adalah perlu bagi mengatasi sebarang kesulitan yang mungkin timbul terhadap penggunaan sampel yang kecil dalam mendapatkan hasil kajian yang bermakna. Taburan responden yang terlibat dalam kajian adalah seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 1.

Jadual 1: Taburan Sampel Kajian

Jantina	Jumlah responden
Lelaki	16
Perempuan	55
Jumlah	71

4. Instrumen Kajian

Dalam kajian ini, alat atau instrumen pengukuran yang digunakan adalah satu set borang soal selidik untuk mengenal pasti faktor-faktor yang mendorong kreativiti 43 dan satu set borang Ujian Personaliti Kreatif untuk melihat tahap kreativiti pelajar telah digabungkan menjadi satu borang soal selidik bagi mendapatkan maklum balas daripada responden.

Pemilihan soal selidik selalu digunakan untuk mengukur konsep yang berkaitan dengan sikap, persepsi dan pandangan selain daripada keterangan latarbelakang responden. Ia merupakan instrumen kajian yang lazim digunakan dalam kajian deskriptif. Menurut Mohd Najib (2003), soal selidik ialah alat atau instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkah laku responden dan produk kepada penggunaan alat pengukur ini adalah data.

Item-item soalan dalam kajian ini adalah untuk mengenal pasti faktor-faktor yang mendorong kreativiti pelajar, faktor utama yang mendorong kreativiti pelajar, hubungan antara keadaan persekitaran dan kreativiti serta menguji tahap kreativiti pelajar. Taburan item-item soal selidik boleh dirujuk seperti Jadual 2 di bawah.

Jadual 2: Taburan item soal selidik

Perkara	No. Item
Latar belakang responden	1-5
Persoalan Kajian Nombor 1	1-26
Apakah faktor-faktor yang mendorong kreativiti di kalangan pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM?	
Persoalan Kajian Nombor 2	1-26
Apakah faktor utama yang mendorong kreativiti di kalangan pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM?	
Persoalan Kajian Nombor 3	17-26

Adakah terdapat hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM?

Persoalan Kajian Nombor 4

1-40

Mengenalpasti tahap kreativiti pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM?

Jumlah item

71

Soal selidik yang digunakan dalam kajian ini dibahagikan kepada tiga bahagian iaitu bahagian A, bahagian B dan bahagian C.

Jadual 3: Bahagian-bahagian soal selidik

Bahagian	Aspek	No. Item	Jenis soalan	Jumlah Item
A	Demografi	1,2,3,4,5	Kategori	5
B	Faktor-faktor yang mendorong kreativiti pelajar		Skala Likert 1-Sangat tidak setuju	
	-Ilmu pengetahuan	1 hingga 4	2-Tidak setuju	26
	-Gaya berfikir	5 hingga 8	3-Tidak Pasti	
	-Personaliti	9 hingga 12	4- Setuju	
	-Motivasi	13 hingga 16	5-Sangat setuju	
	- Keadaan persekitaran	17 hingga 26		
C	Kreativiti pelajar	1 hingga 40	Skala Tiga Mata 1-Setuju 2- Tidak Pasti 3-Tidak setuju dan soalan terbuka	40

Soal selidik adalah borang yang mengandungi item-item yang harus dijawab oleh responden. Soal selidik yang disediakan dibahagikan kepada tiga bahagian iaitu bahagian A, bahagian B dan bahagian C .

5. Kajian Rintis

Menurut Mohd Najib (2003), sebelum melakukan kajian sebenar, kajian rintis perlu dilakukan dengan menggunakan sampel yang mempunyai ciri-ciri yang sama dengan populasi yang hendak dikaji. Selepas kajian rintis ini, penyelidik boleh menentukan ciri-ciri soalan yang perlu diubahsuai atau dikekalkan seperti item dan jangka masa pentadbiran. Kajian rintis dijalankan terlebih dahulu untuk memastikan tahap kebolehpercayaan soal selidik yang digunakan.

Menurut Best dan Kahn (1998), soal selidik yang dibentuk oleh penyelidik perlu diuji bagi mengekalkan kualiti seterusnya membantu mencapai objektif penyelidikan. Menurut Mohd Majid Konting (1994), hanya item yang menunjukkan pekali Cronbach Alpha yang melebihi 0.60 sahaja yang akan digunakan.

Penyelidik telah membuat kajian rintis terhadap 10 orang pelajar empat SPA Fakulti Pendidikan, UTM Skudai. Setelah kajian rintis dibuat, penyelidik telah 51 menilai kembali setiap item yang terdapat dalam soal selidik itu. Data yang diperolehi dari kajian rintis ini dianalisis dengan menggunakan perisian *Statistical Package for Social Science (SPSS) version 15 for Windows*. Setelah analisis dibuat, nilai pekali Alpha yang diperolehi bagi item soalan bahagian B ialah 0.876 dan bahagian C, Ujian Personaliti Kreativiti menunjukkan majoriti responden berada pada tahap kreatif. Ini menunjukkan soal selidik mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi dan boleh digunakan untuk membuat kajian sebenar.

6. Kesahan Instrumen

Kesahan adalah merujuk kepada ‘menguji apa yang ingin diukur’ (Mohd Najib, 2003). Dalam Mohd Najib (1999) pula kesahan membawa maksud data yang diperolehi melambangkan apa yang ingin diukur. Dalam menentukan kesahan kandungan instrumen, soal selidik perlu mendapatkan kesahan daripada pakar yang mempunyai pengalaman yang luas dalam bidang kreativiti dan Pendidikan Teknik dan Vokasional untuk dinilai. Pengesahan item persoalan ini merangkumi dari aspek ketepatan, kesesuaian istilah dan struktur ayat supaya tidak menimbulkan kekeliruan dan salah tafsiran.

7. Kebolehpercayaan Instrumen

Kebolehpercayaan adalah merujuk kepada konsistensi responden memberi jawapan (Mohd Najib, 2003). Kajian rintis yang dijalankan adalah bertujuan untuk menguji item dari segi bahasa dan untuk mendapatkan darjah kepercayaan dalam mengukur ketepatan dan ketekalan instrumen. Manakala saiz sampel bagi kajian rintis pula, tidak perlulah besar tetapi memadai bagi memenuhi tujuan perbincangan awal yang berkesan tentang ujian.

Dalam menguji kebolehpercayaan instrumen kajian, terdapat beberapa model kepercayaan yang boleh digunakan. Di antara model-model tersebut adalah Model Guttman, Model Split-Half, Model Strict Parallel, Model Parellel dan Model Alpha (Mohd Salleh dan Zaidatun, 2001). Walau bagaimanapun dalam penyelidikan ini, penyelidik menggunakan Model Alpha Cronbach bagi menguji kebolehpercayaan instrumen kajian.

Menurut Azizi et al. (2007), kebolehpercayaan boleh berjarak daripada sifar (tidak ada kebolehpercayaan) kepada satu kebolehpercayaan tepat. Kebolehpercayaan yang rendah menunjukkan terdapatnya ketidaktekanan markah dari masa ke semasa. Manakala, kebolehpercayaan yang tinggi menunjukkan yang setiap responden yang sama akan mendapat skor yang hampir sama setiap kali pengukuran dibuat. Justeru itu, dapatan data yang diperoleh hasil dari kajian rintis ini akan dianalisis bagi mengenalpasti nilai kebolehpercayaannya. Oleh itu, bagi keseluruhan item bahagian B menunjukkan nilai Alpha Cronbach (α) yang diperolehi ialah 0.876.

Untuk item soalan bahagian C pula, pengkaji telah menggunakan set soalan Ujian Personaliti Kreativiti yang sudah pasti kebolehpercayaannya. Ini kerana soalan ini telah dibuat oleh Eugene Raudsepp (1985) merupakan seorang pakar kreativiti dunia. Kenyataan ini disokong oleh Higgins (1997) yang menyatakan Eugene Raudsepp (1985) merupakan seorang pakar yang telah banyak membuat kajian mengenai individu kreatif untuk mencapai tahap membuat soal selidik sebegitu baik.

8. Prosedur Pengumpulan Data

Terdapat beberapa prosedur yang perlu dijalankan sebelum dan selepas set instrumen kajian diedarkan oleh penyelidik iaitu :

1. Sebelum mengedarkan set soal selidik kepada responden, penyelidik perlu mendapatkan pengesahan item soalan daripada pensyarah yang pakar dalam bidang kreativiti iaitu En.Mohd Azhar B. Abd.Hamid (B.A Hons Ling:M.ED Education & Development), Pensyarah Jabatan Pembangunan Sumber Manusia, UTM dan seorang yang berpengalaman dalam Jabatan Pendidikan Teknikal dan Kejuruteraan iaitu Dr.Yahya Buntat (Pensyarah Kanan).
2. Set ujian yang telah dilengkapkan, dikumpul dan disemak supaya bilangan yang dikembalikan sama dengan bilangan yang telah diberi untuk dijawab. Set ujian yang telah lengkap dikumpulkan semula untuk dianalisis.
3. Setelah selesai proses analisis, penyelidik menghantar laporan kajian kepada penyelia.
4. Setelah pembetulan yang ada dilakukan, laporan kajian dijilid.

10.0 HASIL DAPATAN KAJIAN

1. Bahagian A (Analisa Latar Belakang Responden)

Sejumlah 71 borang soal selidik telah diedarkan kepada responden dan semua soal selidik dikembalikan oleh responden.

Jantina

Jadual 4 menunjukkan sebanyak 16 orang (22.5%) responden adalah terdiri daripada lelaki manakala 55 orang (77.5%) responden adalah perempuan. Ini menunjukkan bahawa terdapat ramai pelajar perempuan yang memilih kerjaya guru bagi matapelajaran Kemahiran Hidup berbanding dengan pelajar lelaki.

Jadual 4: Taburan Responden Mengikut Jantina

Jantina	Frekuensi	Peratusan(%)
Lelaki	16	22.5
Perempuan	55	77.5
Jumlah	71	100

Bangsa

Jadual 5 menunjukkan terdapat seramai 67 orang (94.4%) responden terdiri daripada bangsa Melayu, sebanyak 3 orang (4.2%) responden terdiri daripada keturunan Cina dan hanya seorang (1.4%) responden adalah terdiri daripada keturunan India. Ini menunjukkan keturunan melayu merupakan keturunan majoriti yang menceburi bidang perguruan ini.

Jadual 5: Taburan Responden Mengikut Bangsa

Bangsa	Frekuensi	Peratusan(%)
Melayu	67	94.4
Cina	3	4.2
India	1	1.4
Jumlah	71	100

Latarbelakang Pendidikan

Jadual 6 menunjukkan taburan responden mengikut latarbelakang pendidikan. Jumlah terbesar responden yang mempunyai sijil Diploma ialah seramai 43 orang (60.6%). Kedua terbesar adalah responden mempunyai Sijil Tinggi Pelajaran Malaysia (STPM)

seramai 20 orang (28.2%) dan yang paling sedikit ialah seramai 8 orang (11.3%) sahaja responden yang mengikuti program Matrikulasi.

Jadual 6: Taburan Responden Mengikut Latar Belakang Pendidikan

Pendidikan	Frekuensi	Peratusan(%)
Diploma	43	60.6
STPM	20	28.2
Matrikulasi	8	11.3
Jumlah	71	100

2. Bahagian B: (Soal Selidik) Analisa Persoalan Kajian

Persoalan Kajian Pertama :

Apakah faktor-faktor yang mendorong kreativiti di kalangan pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) , UTM ?

Kaedah min dan frekuensi digunakan untuk melihat faktor-faktor yang mendorong kreativiti dalam kalangan pelajar. Analisis ini sangat sesuai untuk mengenalpasti faktor tersebut. Terdapat beberapa faktor yang dikaji di bawah faktor yang mendorong kreativiti iaitu, ilmu pengetahuan, gaya berfikir, personaliti, motivasi dan keadaan persekitaran. Seperti yang dinyatakan diatas, faktor-faktor tersebut akan dikaji dalam kajian. Analisis dalam bahagian ini adalah bertujuan untuk mengetahui faktor yang lebih menyumbang kepada kreativiti pelajar.

Analisis Faktor Ilmu Pengetahuan

Jadual 7 menunjukkan faktor ilmu pengetahuan merupakan salah satu daripada faktor-faktor yang mendorong kreativiti. Daripada soalan mengenai ilmu pengetahuan dalam faktor yang mendorong kreativiti, min skor yang diperolehi adalah tinggi iaitu 4.33. Ia menunjukkan tahap penguasaan ilmu pengetahuan responden adalah tinggi. Daripada 71 responden yang dikaji, dua item soalan mempunyai skor tertinggi iaitu 39 orang (54.9 %) yang setuju dengan adanya ilmu pengetahuan ianya membolehkan mereka berfikir perkara yang lebih besar dan membantu mereka untuk nampak sesuatu yang berlaku secara tidak sengaja. Manakala seorang sahaja (1.4%) responden daripada mereka tidak setuju bahawa ilmu pengetahuan dapat mendorong kreativitinya.

Berdasarkan purata min yang tinggi iaitu 4.3, dapat disimpulkan bahawa ilmu pengetahuan dapat menghasilkan idea yang kreatif, mendorong kreativiti, nampak sesuatu yang berlaku secara tidak sengaja dan dapat fikirkan perkara yang lebih besar.

Jadual 7: Skor Min Bagi Setiap Faktor Ilmu Pengetahuan

Bil	Soalan	Maklum Balas Res ponden					Min
		STS	TS	TP	S	SS	
		<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	
1	Dengan memiliki ilmu pengetahuan yang mendalam dalam sesuatu bidang barulah saya dapat menghasilkan idea yang asli.	-	-	3 (4.2)	30 (42.3)	38 (53.5)	4.49
2	Ilmu pengetahuan yang saya ada dapat mendorong kreativiti saya untuk menghasilkan idea yang menentang kebiasaan dalam sesuatu bidang.	-	1 (1.4)	4 (5.6)	35 (49.3)	31 (43.7)	4.35
3	Saya merasakan dengan ilmu pengetahuan yang saya ada, otak saya dapat memikirkan perkara yang lebih besar.	-	2 (2.8)	-	39 (54.9)	30 (42.3)	4.37
4	Ilmu pengetahuan yang saya miliki membantu saya nampak sesuatu yang berlaku secara tidak sengaja.	-	3 (4.2)	8 (11.3)	39 (54.9)	21 (29.6)	4.10
Purata							4.33

Analisis Faktor Gaya Berfikir

Untuk faktor gaya berfikir jadual 8 menunjukkan purata min skor yang diperolehi adalah 3.74 iaitu berada pada tahap tinggi. Daripada item soalan yang berkaitan dengan gaya berfikir menunjukkan sebanyak 47 (66.2%) responden bersetuju bahawa untuk menghasilkan idea yang kreatif mereka akan memaksa minda menerbitkan idea yang luar biasa. Daripada 71 responden yang dikaji hanya 3 orang (4.2 %) responden tidak setuju mereka selalu berfikir secara kreatif untuk menerbitkan idea-idea dalam kuantiti yang banyak dan luar biasa.

Jadual 8: Skor Min Bagi Setiap Faktor Gaya Berfikir

Bil	Soalan	Maklum Balas Res ponden					Min
		STS	TS	TP	S	SS	
		<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	
1	Saya selalu berfikir secara kreatif untuk menerbitkan idea- idea dalam kuantiti yang banyak dan luar biasa.	-	3 (4.2)	10 (14.1)	45 (63.4)	13 (18.3)	3.96
2	Apabila menghasilkan sesuatu idea,	-	9	12	40	10	3.72

Analisis Faktor Motivasi

Purata skor min yang diperolehi daripada faktor motivasi ialah 4.27. Ini menunjukkan faktor motivasi berada pada tahap tinggi. Daripada 71 responden 44 orang (62%) responden daripadanya bersetuju bahawa mereka tidak akan mudah mengalah apabila gagal dalam sesuatu perkara, malah mereka akan cuba membuat yang lebih baik. Walaubagaimanapun terdapat hanya seorang (1.4%) responden yang tidak pasti bahawa mereka akan bertanya kepada seseorang yang lebih arif mengenai perkara yang mereka kurang faham.

Jadual 10: Skor Min Bagi Setiap Faktor Motivasi

Bil	Soalan	Maklum Balas Respon den					Min
		STS	TS	TP	S	SS	
		<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	<i>f</i> (%)	
1	Saya mempunyai motivasi yang tinggi untuk berubah menjadi yang lebih baik.	-	4 (5.6)	3 (4.2)	32 (45.1)	32 (45.1)	4.30
2	Saya seorang yang melakukan sesuatu secara berterusan. (Istiqamah)	-	4 (5.6)	7 (9.9)	38 (53.5)	22 (31.0)	4.10
3	Saya akan bertanya kepada seseorang yang lebih arif mengenai perkara yang kurang saya fahami.	-	-	1 (1.4)	43 (60.6)	27 (38.0)	4.37
4	Saya tidak akan mudah mengalah apabila gagal dalam sesuatu perkara, malah akan cuba membuat yang lebih baik.	-	-	2 (2.8)	44 (62.0)	25 (35.2)	4.32
Purata							4.27

Persoalan Kajian Kedua:

Apakah faktor utama yang mendorong kreativiti di kalangan pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) , UTM ?

Jadual 11 menunjukkan taburan min dan tahap responden mengikut faktor-faktor yang mendorong kreativiti pelajar di mana kesemua faktor-faktor yang telah dibincangkan mendapat nilai min pada tahap yang tinggi dengan faktor ilmu pengetahuan mencatatkan nilai min tertinggi iaitu 4.32 diikuti faktor motivasi iaitu 4.27, faktor personaliti iaitu 4.20, faktor keadaan persekitaran iaitu 4.13 dan faktor gaya berfikir yang mencatatkan nilai min paling rendah iaitu 3.73. Secara puratanya kesemua faktor mendapat nilai min 4.13 dan masih berada pada tahap yang tinggi dan faktor ilmu

pengetahuan merupakan faktor yang utama yang mendorong kreativiti pelajar tahun yang mengikuti kursus Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) berdasarkan nilai min yang dicatatkan adalah paling tinggi.

Jadual 11: Jadual Perbandingan Min Faktor-Faktor Yang Mendorong Kreativiti

Bil	Faktor-aktor Yang Mendorong Kreativiti	Min	Tahap
1	Faktor Ilmu Pengetahuan	4.32	Tinggi
2	Faktor Motivasi	4.27	Tinggi
3	Faktor Personaliti	4.20	Tinggi
4	Faktor Keadaan Persekitaran	4.13	Tinggi
5	Faktor Gaya Berfikir	3.73	Tinggi
Purata		4.13	Tinggi

Persoalan Kajian Ketiga:

Adakah terdapat hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) , UTM ?

Jadual 12 menunjukkan pekali kolerasi bagi pasangan pembolehubah kreativiti dengan keadaan persekitaran adalah tinggi iaitu 0.712. Ianya juga membuktikan bahawa pembolehubah keadaan persekitaran dan kreativiti mempunyai perhubungan yang kuat memandangkan nilai kolerasi menghampiri nilai 1 (nilai maksimum bagi sesuatu pekali). Hasil tersebut juga jelas menunjukkan terdapatnya satu perkaitan yang signifikan di antara pembolehubah keadaan persekitaran dengan kreativiti di mana nilai signifikannya ialah 0.000 iaitu lebih kecil dari aras signifikan yang ditetapkan iaitu 0.01.

Jadual 12: Hubungan Di Antara Keadaan Persekitaran Dengan Kreativiti

		Keadaan Persekitaran	Kreativiti
Keadaan Persekitaran	Spearman's Correlation	1000	.712**
	Sig. (2-tailed)	.	.000
	N	71	71
Kreativiti	Spearman's Correlation	.712**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.
	N	71	71

Persoalan Kajian Keempat:

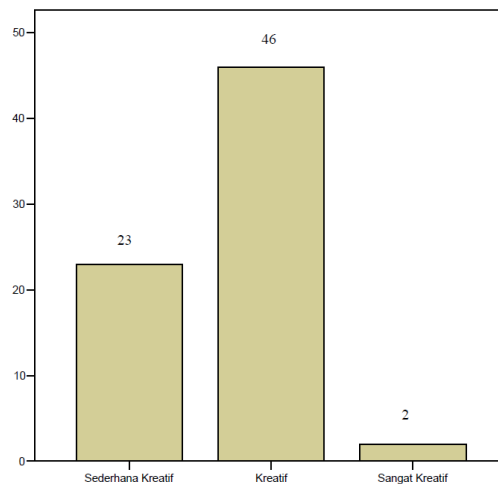
Apakah tahap kreativiti pelajar tahun empat Ijazah Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan (Kemahiran Hidup), UTM ?

Jadual 13, menunjukkan terdapat hanya 2 orang (2.8%) responden yang sangat kreatif. Manakala responden yang mempunyai tahap kreativiti kreatif adalah 46 orang (64.8 %). Kemudian diikuti tahap sederhana kreatif seramai 23 orang (32.4%) responden. Tiada seorang responden pun yang berada di tahap luar biasa kreatif, kurang kreatif ataupun tidak kreatif. Ini menunjukkan majoriti pelajar tahun empat yang mengikuti program Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) adalah kreatif.

Jadual 13: Taburan Kekerapan Tahap Keativiti Individu Mengikut Skema Pmerkahan Ujian Personaliti Kreativiti

Kumpulan Tahap Kreativiti	Kekerapan (N)	Peratusan (%)
Luar Biasa Kreatif	0	0
Sangat Kreatif	2	2.8
Kreatif	46	64.8
Sederhana Kreatif	23	32.4
Kurang Kreatif	0	0
Tidak Kreatif	0	0
Jumlah	71	100

Rajah 1: Jumlah Pelajar Mengikut Tahap Kreativiti Individu



11.0 PERBINCANGAN

Perbincangan Latar Belakang Responden

Hasil kajian di kalangan pelajar tahun empat yang mengikuti program Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) UTM ini menunjukkan dari segi jantina terdapat perbezaan yang ketara di antara jumlah pelajar lelaki dan pelajar perempuan. Keadaan ini membuktikan bahawa lebih ramai pelajar perempuan meminati profesion perguruan berbanding dengan pelajar lelaki. Walaupun begitu, senario ini juga menunjukkan setiap aktiviti yang dijalankan tidak menimbulkan masalah jantina.

Seterusnya melihat kepada faktor bangsa, majoriti responden adalah terdiri daripada bangsa Melayu. Sudah menjadi senario biasa di Malaysia, bangsa Melayu lebih cenderung untuk memilih kerjaya sebagai seorang pendidik sebagai pekerjaan mereka. Ia berbeza dengan bangsa Cina dan India dimana mereka lebih cenderung menceburi bidang perniagaan untuk dijadikan kerjaya.

Kebanyakan daripada responden iaitu seramai 43 orang daripada 71 orang responden adalah terdiri daripada pelajar-pelajar yang telah mempunyai sijil Diploma sebelum mengikuti pengajian Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup). Ini adalah kerana, semasa mengambil sijil Diploma mereka telah memilih bidang pengajian yang berkaitan dengan mata pelajaran Kemahiran Hidup. Contohnya, Diploma Fesyen, Diploma Teknologi Makanan dan Diploma Sistem Perkhidmatan Bangunan.

Perbincangan objektif kajian

Objektif Pertama

Mengenal pasti faktor-faktor yang mendorong kreativiti di kalangan pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) UTM.

Analisis kajian yang dijalankan melihat kepada kekerapan responden menentukan faktor-faktor yang mendorong kreativiti mereka. Hasil dapatan kajian mendapati kesemua faktor, iaitu faktor ilmu pengetahuan, gaya berfikir, personaliti, motivasi dan keadaan persekitaran mendorong kreativiti pelajar tahun empat yang mengikuti program Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup).

Ilmu pengetahuan merupakan faktor yang paling ramai responden memilih jawapan setuju dan sangat setuju seterusnya menjadi faktor ini adalah sangat penting dalam mendorong kreativiti para pelajar 4SPH ini. Menurut Gamez (1996), dalam beberapa titik kehidupan, setiap orang akan mencari kunci yang paling penting untuk kreativiti. Mereka dengan aktifnya menggunakan imaginasi mereka untuk mencapai ilmu pengetahuan mereka. Ini menunjukkan untuk menjadi seorang kreatif individu akan berusaha mendapatkan ilmu pengetahuan terlebih dahulu dan ini juga menunjukkan betapa pentingnya ilmu pengetahuan kepada individu yang kreatif.

Hasil dapatan kajian mendapati motivasi merupakan faktor kedua yang mempengaruhi kreativiti responden. Motivasi adalah terbit dari diri setiap individu di mana ia memacu seseorang untuk bertindak dan seterusnya memindahkan motivasi itu kepada tindakan (Mauzy dan Harriman, 2003). Kebanyakan individu sedar akan kepentingan untuk memperbaiki diri berubah kearah lebih baik dan mereka akan bertanya kepada seseorang yang lebih arif mengenai perkara yang mereka kurang fahami seterusnya mereka akan melakukan sesuatu pekerjaan itu secara berterusan untuk mencapai kejayaan. Pernyataan ini adalah selari dengan pernyataan yang dibuat oleh Gardner (1983) yang menyatakan individu yang kreatif ialah dari semasa ke semasa berupaya menyelesaikan masalah demi masalah, ataupun berupaya menghasilkan sesuatu yang baru dan berguna dalam bidang tertentu.

Personaliti kreatif merupakan salah satu faktor yang agak penting dalam melihat kreativiti seseorang. Kebanyakan responden menyatakan mereka setuju dengan kenyataan mereka seorang yang unik dan akan mengatasi sesuatu masalah dengan bersungguh-sungguh hingga beroleh kejayaan. Menurut Mohd Azhar (2004), personaliti kreatif memiliki peribadi yang unik. Tambah beliau lagi unik bermakna lain daripada yang lain, lain daripada perspektif berfikir, bertindak, dan bertindak balas dengan persekitarannya. Orang yang berperibadi 'seni' amat sensitif dengan sesuatu yang diminatinya dan sanggup melakukan apa saja demi mencapai apa yang diidam-idamkan.

Selain itu gaya berfikir juga memainkan peranan kepada kreativiti pelajar. Menurut Ainon dan Abdullah (1999) menyatakan antara ciri-ciri seorang yang berfikir kreatif mereka sengaja menghasilkan idea baru, konsep baru dan tanggapan baru. Maksudnya idea yang dikemukakan menyimpang jauh daripada idea-idea yang 81

ada sekarang. Begitu juga dengan faktor keadaan persekitaran yang juga merupakan sebagai salah satu faktor yang mendorong kreativiti pelajar. Suasana tempat belajar dan individu di sekeliling pelajar mempengaruhi pelajar untuk berfikir atau bertindak secara kreatif.

Untuk kajian ini, faktor yang digunakan bagi melihat kreativiti pelajar adalah tidak sama sepenuhnya dengan pengkaji lepas yang mana faktor yang digunakan adalah faktor yang berlainan sama sekali untuk melihat kreativiti dalam sesebuah organisasi, terdapat hanya dua faktor yang sama iaitu faktor motivasi dan faktor keadaan persekitaran. Dapatan kajian pengkaji adalah selari dengan kajian lepas dimana kedua-dua faktor yang mendorong kreativiti iaitu faktor motivasi dan keadaan persekitaran masing-masing menunjukkan nilai min yang tinggi iaitu 4.24 dan 4.10.

Objektif Kedua :

Mengenal pasti faktor utama yang mendorong kreativiti di kalanganpelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) UTM.

Analisis kajian yang dijalankan adalah untuk melihat faktor utama yang mendorong kreativiti pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) UTM. Hasil kajian ini menunjukkan bahawa ilmu pengetahuan

merupakan faktor utama yang mendorong kreativiti pelajar. Ia diikuti dengan faktor motivasi, personaliti, keadaan persekitaran dan gaya berfikir.

Ilmu pengetahuan merupakan satu perkara yang sangat penting dalam memastikan seseorang itu dapat berfikir secara kreatif. Kajian yang dilakukan oleh pakar psikologi, Erik Erikson, mendapati faktor gen bukanlah penentu utama kebolehan kreatif seseorang. Suatu mitos berbunyi "*creator are born, not made* " hanya boleh diguna pakai untuk segelintir individu kreatif sahaja. Sebaliknya, Erikson menyanggah mitos berkenaan dengan menyatakan "*creator are made, not born*" kerana menurut beliau terdapat kolerasi positif yang sedikit antara kepintaran dan kreativiti (Ng, 2001).

Pernyataan ini disokong dengan pernyataan oleh Ainon dan Abdullah (1999) iaitu, apabila kita memiliki ilmu pengetahuan yang mendalam, dalam sesuatu bidang barulah kita dapat menghasilkan idea yang asli dan bermanfaat dan ilmu pengetahuan juga mendorong kreativiti untuk menghasilkan jenis-jenis idea yang menentang kebiasaan dalam sesuatu bidang. Tambah mereka lagi, ilmu pengetahuan yang mendalam berguna untuk mencipta hasil kerja terakhir yang tinggi mutunya serta membantu kita nampak sesuatu yang berlaku secara tidak sengaja.

Kebanyakan pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) UTM ini sedar akan hakikat kepentingan ilmu pengetahuan. Maka, dengan kelebihan mereka yang mementingkan ilmu pengetahuan dalam segala aktiviti atau tugas yang dilakukan tidak hairanlah kenapa pelaja-pelajar ini tergolong dalam golongan individu-individu yang kreatif.

Hasil kajian untuk faktor paling utama yang mendorong kreativiti adalah tidak selari dengan kajian lepas. Ahmad Daud (2007), mendapati faktor utama yang mendorong kreativiti ialah faktor motivasi. Perbezaan hasil dapatan ini adalah kerana latar belakang responden yang digunakan dalam kajian adalah berbeza. Pengkaji melakukan kajian keatas pelajar institut pengajian tinggi manakala Ahmad Daud (2007), melakukan kajian keatas pegawai kerajaan yang mana berada dalam alam pekerjaan yang sudah pasti terlalu berbeza situasi dan keadaan kehidupan sehariannya dengan rutin seorang pelajar.

Objektif Ketiga :

Mengenalpasti hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup).

Dapatan kajian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti pelajar. Untuk menentukan hubungan kreativiti dengan faktor keadaan persekitaran, pengkaji menggunakan kaedah Analisis Kolerasi Spearman yang mana merupakan kaedah yang paling sesuai untuk mencari perkaitan antara data berbentuk nominal dan interval ini. Hasil kajian ditunjukkan melalui jadual yang ringkas dan jelas tentang terdapat hubungan yang wujud antara kreativiti dan keadaan persekitaran

Majoriti responden yang berada pada tahap kreatif dan sangat kreatif setuju bahawa teknologi moden yang terdapat di sekitar kawasan tempat tinggal mereka, mendorong mereka untuk menjadi individu yang kreatif. Selain itu mereka berpendapat suasana persekitaran harian mereka seperti tempat belajar dan orang-orang yang berada di sekeliling mempengaruhi diri mereka untuk menjadi seorang yang kreatif.

Dapatan kajian ini disokong oleh Ayan (1997) yang menyatakan persekitaran adalah perkara yang lebih penting dalam mempengaruhi kreativiti dan ianya diakui. Tambah beliau lagi persekitaran akan memberi kesan kepada perasaan dan keseluruhan pandangan terhadap kehidupan. Jadi, sepatutnya tempat belajar seperti kampus contohnya menjadi satu tempat yang tenang dan menarik bagi mendatangkan idea-idea yang kreatif kepada pelajar-pelajar di universiti khususnya.

Begitu juga dengan keadaan persekitaran tempat tinggal, ianya banyak mendorong seseorang itu menjadi seorang yang lebih kreatif, menurut Ahmad Radzi Adil (2003), mereka yang dilahirkan dan dibesarkan di daerah-daerah yang mempunyai kemudahan pendidikan yang mempunyai kemudahan pendidikan, perhubungan dan lain-lain mempunyai kesempatan-kesempatan yang lebih baik untuk berhasil dan berjaya.

Menurut Sternberg dalam Kreativiti Konsep dan Teori Praktis, Mohd Azhar (2004), persekitaran mempengaruhi kreativiti secara langsung. Persekitaran yang birokratik, ketat dengan peraturan dan undang-undang akan membatasi dan tidak menggalakkan aktiviti berkreasi. Individu juga harus berada dalam persekitaran yang selamat, tetap dalam pekerjaan serta harmoni daripada hiruk-pikuk, hingar-bingar dan kebisingan. Kenyataan ini secara tidak langsung menyokong kuat item soalan 20 iaitu, keadaan fakual yang tenang dan harmoni membantu responden untuk menerbitkan idea yang kreatif.

Hasil kajian ini didapati tidak selari dengan kajian sebelum ini dimana, Norallina et al. (2007), mendapati tiada hubungan antara kreativiti dengan keadaan persekitaran. Kolerasi yang dibuat adalah menunjukkan nilai yang tidak signifikan. Keadaan ini kerana pekerja yang berada pada sektor awam merasakan mereka berada dalam keadaan selesa dan selamat dengan jawatan masing-masing sekarang. Ianya berbeza dengan pelajar institut pengajian tinggi yang sentiasa berlumba-lumba di antara mereka untuk mengejar kejayaan yang cemerlang.

Objektif Keempat :

Mengenalpasti tahap kreativiti pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) UTM.

Berdasarkan analisis yang dijalankan majoriti pelajar 4 SPH berada pada tahap kreatif, bagi mengenalpasti tahap kreativiti pelajar tahun empat, Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) UTM, didapati majoriti responden bersetuju dengan setiap pernyataan yang ditanyakan dalam soal selidik dan skor yang diperoleh menunjukkan responden berada pada tahap yang kreatif. Manakala jumlah kedua

terbesar responden berada pada tahap sederhana kreatif. Selain dari itu, didapati hanya dua orang responden berada pada tahap kreativiti sangat kreatif.

Ini membuktikan bahawa majoriti responden yang bersetuju dengan kesemua pernyataan yang mengukur kreativiti mereka dan ia adalah lebih tinggi berbanding responden yang tidak setuju dengan semua pernyataan yang diberikan, sekaligus membuktikan bahawa wujudnya banyak faktor yang menyumbangkan kepada kreativiti individu itu sendiri.

Kebanyakan kita menyedari bahawa sebenarnya setiap individu telah banyak menerbitkan idea yang kreatif formal dan tidak formal. Banyak kerja yang ditugaskan kepada kita setiap hari memerlukan idea kreatif untuk menyiapkannya. Idea kreatif ini terbit secara spontan (Mohd Azhar, 2004).

Fenomena aktiviti yang sama dan selalu dilakukan telah membantu memahirkan dan mempertingkatkan perkembangan kreativiti individu. Malah, segala tugas atau aktiviti yang dilakukan memerlukan pandangan dan penghargaan dari pihak-pihak yang berkenaan secara tidak langsung membuka peluang kepada pelajar untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah sendiri.

Disebabkan aktiviti harian pelajar yang sentiasa bergaul dengan orang ramai samada kawan-kawan atau masyarakat sekeliling yang lain, ia meletakkan responden berada dalam suasana belajar yang mesra dan dapat mewujudkan persaingan sesama mereka dalam usaha menjana idea-idea kreatif.

Namun begitu, berdasarkan skor yang didapati menunjukkan responden masih mempunyai motivasi terhadap kreatif, walaupun pada tahap yang sederhana. Dalam konteks kreativiti, seseorang ini akan berusaha untuk mencapai maklumat yang diinginkannya menerusi kreativiti. Usaha kreatif yang dilakukan mendapat rangsangan daripada dalam dirinya sendiri (Mohd Azhar, 2001).

Hasil kajian ini adalah selari dengan kajian yang dilakukan oleh Norallina et al. (2007) ke atas Kumpulan Inovatif dan Kreatif, UTM yang mana telah menunjukkan majoriti daripada responden iaitu seramai 30 orang responden daripada 48 orang responden berada pada tahap kreatif. Ianya disokong oleh Ahmad Daud (2007) yang telah menjalankan kajian ke atas Kumpulan Inovatif dan Kreatif Agensi Penguatkuasaan Maritim Malaysia, Wilayah Selatan Johor mendapati daripada 60 orang responden majoriti daripada mereka berada pada tahap kreativiti yang kreatif iaitu seramai 43 orang. Namun begitu hasil kajian ini tidak selari dengan hasil kajian yang dilakukan oleh Yong (1989) yang mendapati tahap kreativiti pelajar tingkatan empat sekitar Kuala Lumpur dan Petaling Jaya berada pada tahap kreativiti yang kurang kreatif. Ini menunjukkan rakyat Malaysia yang telah bekerja dan penuntut universiti adalah terdiri daripada mereka yang kreatif, sebaliknya dengan pelajar sekolah yang mana, masih perlu diberi tumpuan yang lebih lagi oleh pihak-pihak yang berkenaan untuk meningkatkan kreativiti mereka.

12.0 KESIMPULAN

Penemuan-penemuan di dalam kajian ini secara tidak langsung menunjukkan perlunya semua pihak memahami dan meneliti serta mengambil perhatian yang serius tentang kreativiti seseorang. Ini kerana kreativiti mampu mempengaruhi kualiti pekerjaan atau aktiviti seharian seseorang. Melalui kajian ini ternyata banyak faktor yang boleh mendorong seseorang itu menjadi individu yang kreatif.

Memiliki tahap kreativiti yang tinggi merupakan matlamat setiap individu terutamanya mereka yang bergelar sebagai seorang pelajar ini. Ia merupakan matlamat universiti untuk melahirkan pelajar-pelajar yang mempunyai tahap kreativiti yang tinggi serta menjadi seorang yang berkemampuan apabila mereka memasuki alam pekerjaan kelak. Selain itu ilmu pengetahuan yang mencukupi dan motivasi yang tinggi samada daripada diri sendiri atau pun daripada pensyarah amatlah membantu dalam menjadikan pelajar itu seorang yang kreatif dan seorang yang mampu menghasilkan idea-idea yang baru.

Secara keseluruhannya, kajian ini mencapai matlamat dan objektifnya seperti yang dibincangkan oleh pengkaji. Keadaan persekitaran mempunyai hubungan yang kuat dalam mempengaruhi kreativiti pelajar-pelajar. Dapatan kajian ini diharapkan dapat membantu penyelidik lain dan pihak yang berkaitan mengenal pasti faktor-faktor yang mendorong kreativiti di kalangan pelajar tahun empat Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup) (4SPH) dan seterusnya pihak-pihak berkenaan seharusnya mencari cara dan berusaha kearah yang sepatutnya. Disamping itu juga diharap maklumat dari kajian ini, dapat membantu meningkatkan prestasi pelajar untuk menjadi individu yang kreatif khususnya bagi pelajar-pelajar yang menuntut di institut pengajian tinggi.

RUJUKAN

- Ahmad Radzi Adil (2003). *Perangsang Kreativiti: Kejayaan dan Kebahagiaan Anda Bergantung Kepada Diri Anda Sendiri*. Kuala Lumpur: Berlian Publications.
- Ahmad Daud Hj Shamsuddin (2007). *Faktor-faktor Yang Mendorong Kreativiti Dalam Organisasi: Satu Kajian Terhadap Kumpulan Inovatif dan Kreatif Agensi Penguatkuasaan Maritim Malaysia, Wilayah Maritim Selatan Johor*. Universiti Teknologi Malaysia: Projek Sarjana Muda.
- Ainon Mohd & Abdullah Hassan (1994). *Teknik Berfikir: Konsep Dan Proses*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Ainon Mohd & Abdullah Hassan (1996). *Seni Berfikir Kreatif*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Ainon Mohd & Abdullah Hassan (1999). *Kursus Berfikir Untuk Kolej Dan Universiti*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Amabile, T.M (1996). *Creativity in Context*. Boulder CO: Westview Press.

- Amabile, T.M et. al (1999). *Breakthrough Thinking*. Boston: Harvard Business Scholl Press.
- Arthur J Cropley (2001). *Creativity In Education & Learning*. UK: Clays Ltd, St Ives plc.
- Ayan, J. (1997). *Aha!: 10 Ways to Free Your Creativiti Spirit and Find Your Great Idea*. New York: Three Rivers Press.
- Azizi Yahaya, Shahrin Hashim, Jamaludin Ramli, Yusof Boon dan Abdul Rahim Hamdan (2007). *Menguasai Penyelidikan Dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Publication & Distributors Sdn.Bhd.
- Best & Kahn (1998) . *Education Research Abstracts*. Issue In Accounting Education.Vol. II (Issue 1).pg 238.
- Barlett,F.(1958) . *An Experimental And Social Study*. London: Allen & Unwin Ltd.
- Buzen,T. (2002). *The Power of Creative Intelligence: 10 Ways to Tap into Your Creative Genius*. London : Harper Collins Publishers.pg 43.
- Costa,A. (1985). *Assesing Growth In Thinking Abilities*. Alexandaria: Va: Association for Supervision and Curriculum Development.
- De Bono,E.(1976) . *Teaching Thinking*. Middlesex: Penguin Books.
- De Bono,E.(1985) . *Six Thinking Hats*. London: Penguin Books.
- De Bono,E.(1996) . *Serious Creativity*. London: Penguin Books.
- De Bono,E.(1998) . *Teaching Thing*. Middlesex : Penguin Books.
- Dewey. J.(1993) . *How We Think*.New York: Health.
- Eugene Raudsepp.(June,1985) *How Creative Are You*. Nation's Business,pg 25-26.U.S U.S Chamber of Commerce.
- Feldman, B. (2000) . *The Nobel Prize: A History of Genius, Controversy & Prestige*. ew York : McGraw Hill.
- Freud, S (1947) . *Leonardo da Vinci: A Study in Psychosexuality (1910)*. New York: Random House.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind*.New York: Basic
- Gamez, G.(1996) . *Creativity: How to Catch Lighting in a Bottle*. Los Angeles : Peak Publications.pg 23-28.
- Getzels,J W and Jackson,P W (1962) . *Creativity and Intelligent*.New York : Weley.
- Gowan, J.C. (1972). *The Development of The Creative Individual*. San Diego,California : R. Knapp.
- Higgins, James M (1997) . *Escape From The Maze: 9 Steps to Personal Creativity*.United State of America: Quality Books, Inc.
- Hitchfield, E.M. (1973). *In Search of Promise: A Long Term, Nasional Study of Able Children and Their Famies*.London: Longman.
- Jones, T.P. (1972). *Creative Learning In Perspective*. London: Butler & Tanner.pg vii.
- Kamus Dewan (2002). Edisi Ke 3. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Lehman, H.C. (1953). *Age and Achievement*. Princeton, N.J: Princeton University Press.
- Mackinnon, D.W. (1962). *The Creative Person*. California: University of California Press.

- Mauzy, Jeff & Harriman, R (2003). *Creativity, Inc: Building an Inventive Organization*. Boston: Harvard Business School Press.
- Mayer, R. (1983). *Thinking, Problem Solving, Cognition*. New York: Freeman and Co.
- Mc Adams, D.P. (1990). *THE PERSON: An Introduction to Personality Psychology- Second Edition* . Texas: Harcourt Brace & Company.
- Mingguan Malaysia (20 Februari 2005). *80,000 Graduan Menganggur*. Kuala Lumpur: Kumpulan Utusan Sdn. Bhd.
- Mohd Azhar Abd Hamid (2001). *Pengenalan Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Johor : Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Azhar Abd Hamid (2004). *Kreativiti Konsep Teori & Praktis*. Johor : Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Azhar Abd Hamid , Mohd Koharuddin Balwi dan Muhamed Fauzi Othman (2006). *Reka Cipta dan Inovasi Dalam Perspektif Kreativiti*. Johor : Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Najib Abdul Ghafar (1999). *Penyelidikan Pendidikan*. Skudai: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Najib Abdul Ghafar (2003). *Reka Bentuk Tinjauan Soal Selidik Pendidikan*. Skudai: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Najib Konting (1994). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Dan Pustaka, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Mohd Salleh Abu dan Zaidatun Tasir (2001). *Pengenalan Kepada Analisis Data Berkomputer SPSS 10.0 for windows*. Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Mohd Yusof Othman (1998). *Isu-isu Dalam Ilmu dan Pemikiran*. Kuala Lumpur: Aras Mega (M) Snd Bhd.
- Munir Shuib (2001). *Employer's Expectations About Employee;s Communication Skills*. Kertas Kerja dibentang di Seminar Literasi LitCon, Pulau Pinang.
- Munir Shuib dan Azman Azwan Azmawati (2001). *Pemikiran Kreatif*. Selangor: Pearson Malaysia Snd. Bhd.
- Newman, F. (1990). *Higher Order Thinking In Teaching Social Studies: A Rationale For The Assessment Of Classroom Thoughtfulness*. Journal of Curriculum Studies, 22(1): 41-56.
- Ng Aik Kwang (2001). *Why Asians Are Less Creative Than Westerners*. Singapura: Prentice Hall.
- Noraime Rahman dan Tengku Mastura Tengku Muda (2006). *Stres Di Kalangan Guru: Satu Kajian Ke Atas Guru Di Sekolah Menengah Kebangsaan Skudai*. Universiti Teknologi Malaysia: Projek Sarjana Muda.
- Norallina Binti Ahmad et al. (2007). *Faktor-faktor Yang Mendorong Kreativiti Dalam Organisasi: Satu Kajian Terhadap Kumpulan Inovatif dan Kreatif, UTM*. Universiti Teknologi Malaysia: Projek Sarjana Muda.
- Norazlin Binti Manaf (2005). *Hubungan Antara Personaliti dengan Kreativiti Pekerja, Kajian di Radio Televisyen Malaysia (RTM), Kuala Lumpur*. Universiti Teknologi Malaysia: Projek Sarjana Muda.

- Paimah Atoma, Hamidah Ab.Rahman dan Shahri Abd Majid (2001). *Kenegaraan Malaysia*. Edisi Kedua Skudai: Fakulti Pengurusan dan Pembangunan Sumber Manusia, Universiti Teknologi Malaysia, Johor.
- Palaniappan, A.K (2005). *Creativity and Academic Achievement: A Malaysian Perspective*. Shah Alam: Karisma Publications Snd Bhd.
- Phillips,J. (1997). *Pengajaran Kemahiran Berfikir: Teori dan Amalan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications and Distributors Snd Bhd.
- Piirto, J. (1999). *Talented Children and Adults: Their Development and Education*. New Jersey: Macmillian College Publishing Company, Inc.
- Piirto, J. (2004). *Understanding Creativity*.Scottsdale, Arizona: Great Potential Press. Inc.pg 276.
- Rancangan Malaysia Kesembilan 2006-2010. Putrajaya. Jabatan Perdana Menteri.
- Rothenberg, A. and Hausman, C.R. (1996).*The Creativity Question*. Durham: Duke University Press.
- Siti Rahana Bt Mamat (2006). *Pola Kemahiran Berfikir Secara Kreatif dan Kritis dalam Matapelajaran Kimia di Kalangan Pelajar Pintar Cerdas*.Universiti Teknologi Malaysia :Projek Sarjana Muda.
- Siti Zuliana Bt Hj Abdul Hamid (2005). *Tahap Penguasaan Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif Pelajar Tingkatan 5 Dalam Matapelajaran Kimia Tingkatan 4 di Sekolah Menengah Daerah Johor Bharu*. Universiti Teknologi Malaysia : Projek Sarjana Muda.
- Som Haji Nor Dan Dahalan Mohd Ramli (2000). *Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif*. Kuala Lumpur : Pearson Education Malaysia Sdn. Bhd.
- Stein,M (1968). *Creativity*. Dalam E.F.Borgatta & W.W.Lambert (Eds), *Handbook of Personality Theory and Research*. Chicago: Rand MacNally.
- Sumitha Martin (14 Ogos 2002). *Education: A Hight Regards for Thinking Skills*. New Straits Time.
- Suriani Binti Komil (2006). *Kecerdasan Pelbagai dan Tahap Kreativiti Pelajar Tingkatan 4 Aliran Sains di Seklah Menengah Teknik Di Daerah Johor Bharu*. Universiti Teknologi Malaysia: Projek Sarjana Muda.
- Surizan Md. Adil (2000). *Analisis Kualitatif Perlaksanaan Kemahiran Berfikir Dan Proses Sains Oleh Guru-Guru Sains Sekolah Rendah Di Kawasan Merlimau, Melaka*. Universiti Teknologi Malaysia : Projek Sarjana Muda.
- Terman, L.M. (1925). *Mental and Phisical Traits of A Thousand Gifted Children: Genetic Studies of Genius*.Vol I. Stanford: Stanford University Press.
- Trefingger, Donald J., S.G. Isaksen, & R.L. Firestien (1983). *Theoretical Perspectives on Creative Learning and Its Facilitation: An Overview*.Journal or Creative Behavior, v17, p20-21
- Treffinger, Donald J. (1986). *Research on Creativity*. Gifted Child Quarterly, v30, n1, pg 15-19.
- Utusan Malaysia (2003). *Guru Berkualiti Aspirasi Negara*. Kuala Lumpur: Kumpulan Utusan Snd. Bhd.